
Michel LAVIGNE, dir., « Mobilité numérique.
Nouvelles interfaces, nouvelles applications ? »

Interfaces numériques, vol. 1/2, 2012, 170 pages

Gilles Boenisch



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9179>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.9179

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 août 2014

Pagination : 434-436

ISBN : 978-2-8143-0209-9

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Gilles Boenisch, « Michel LAVIGNE, dir., « Mobilité numérique. Nouvelles interfaces, nouvelles applications ? » », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2014, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9179> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9179>

Tous droits réservés

On s'appuyant sur plusieurs auteurs dont Eric von Hippel, Fabien Eychenne aborde la question en avançant que nous sommes potentiellement « au milieu du plus grand changement de paradigme dans le management depuis des décennies. Nous passons du paradigme schumpeterien d'une innovation centrée sur les producteurs à une innovation centrée sur les utilisateurs. Pour Joseph Schumpeter, ce sont les producteurs qui initient le changement économique et, si nécessaire, éduquent les consommateurs qui les suivent. Dans ce paradigme, seuls les producteurs avaient les capacités financières et les espérances de revenus pour innover. Ce sont eux qui identifiaient les besoins des consommateurs et développaient les produits adéquats. [...] mais ce ne sont pas tant les producteurs qui innoverent, que les *leads users*, les "utilisateurs pilotes" » (pp. 84-85).

Notamment, « la diffusion de l'innovation par les utilisateurs est clairement le modèle majoritaire déployé dans les fab labs, la publication des sources, projets, la possibilité de les dupliquer, de les améliorer avant de les remettre au pot commun pour en faire bénéficier d'autres permet une innovation rapide et incrémentale » (p. 85). C'est pourquoi, les fab labs et leurs successeurs, permettraient de développer des « usines flexibles de proximité » plus proches des villes, voire en leur sein, afin de répondre aux problématiques locales. « La fabrication se déroulerait à la demande, par des lieux dont les lignes de production pourraient rapidement être reconfigurées et adaptées aux multiples besoins. Certains parlent de "néo-artisanat" ou "néo-industrie" dont les fab labs seraient les prémices » (p. 87).

Pourtant, il s'agit de rester plus nuancé sur la question car si les fab labs et autres lieux dédiés à la fabrication numérique et personnelle sont reconnus par tous comme des espaces dans lesquels on pourra prototyper et réaliser de petites séries, « la réalisation à grande échelle reste l'apanage des industries, aussi bien par la difficulté de réaliser un produit intégré que par le coût de sa fabrication. Si néanmoins, la production standardisée et de masse venait à connaître son déclin par la demande croissante des produits fortement personnalisés voire uniques, le fab lab en tant qu'unité de fabrication locale aurait toute sa place » (p. 91). Enfin, si l'on croit Fabien Eychenne, « en étant la pierre angulaire de l'éclosion d'un nouveau paradigme d'innovation, les fab labs pourraient à terme mettre en tension le modèle industriel de production et consommation de masse des produits, en instaurant une logique de personnalisation » (p. 99).

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine, F-57000
gilles.boenisch@gmail.com

Michel LAVIGNE, dir., « Mobilité numérique. Nouvelles interfaces, nouvelles applications ? » .
Interfaces numériques, vol. 1/2, 2012, 170 p.

Interfaces numériques propose une livraison sur le thème de « la mobilité numérique : nouvelles interfaces, nouvelles applications ? ». L'évolution rapide des fonctionnalités numériques des terminaux mobiles bouleverse et bouscule la conception multimédia en exploitant des potentialités offertes par la géolocalisation, la connexion permanente, le nomadisme, l'interrelation des dispositifs, la vidéo, la reconnaissance de forme ou vocale, la contextualisation de la communication en tout moment et en tout lieu, etc. Des innovations qui ouvrent la voie à de nouveaux usages qui semblent modifier profondément la relation de l'utilisateur à la machine, une problématique que la livraison s'attache à interroger. L'engouement du public, notamment des jeunes générations, précipite l'adoption de ces appareils dont l'usage tend à s'immiscer dans l'ensemble des activités quotidiennes. L'objet de cette deuxième livraison d'*Interfaces numériques* est donc de réfléchir sur les pratiques, expérimentations, usages et développements véhiculés par les outils numériques de mobilité. « Ces usages nouveaux sont-ils à la hauteur des attentes et se traduisent-ils par une augmentation des potentialités humaines ? Quelles en sont les conséquences pour divers secteurs ? Ces changements nous conduisent-ils vers un monde "réenchanté" ou au contraire à une limitation de nos libertés par une surveillance permanente de nos activités ? Les propositions artistiques contemporaines peuvent-elles nous aider à mieux en saisir les enjeux ? Peut-on modéliser les nouvelles médiations induites par la mobilité ? » (p. 244). Huit contributions constituent ce volume.

Dans la première contribution, « Le gestuel simplexe. Construire la cohérence entre l'individu et son environnement fonctionnel » (pp. 257-274), Claire Azéma aborde la question de la relation aux objets numériques en s'appuyant sur la pensée de Jean Baudrillard. Il en ressort un nouveau gestuel fondé sur l'usage des interfaces tactiles, où « les gestes deviennent code, gestuel simplexe, à la fois mouvement et signe [...] qui repose sur une surveillance constante de l'utilisateur par le système fonctionnel lui-même » (pp. 244-245). Il s'agirait d'une sorte de « symbolisation de l'efficacité fonctionnelle de notre environnement artificiel portée à son paroxysme », où le « geste aura perdu sa finalité première qui est de manipuler les objets concrets, il serait un code pur, capté par les dispositifs de télésurveillance ». En cela, « le gestuel simplexe est langage corporel adressé directement à la machine. Par le dispositif de télésurveillance c'est

tout le système fonctionnel qui se met lui-même en cohérence avec l'utilisateur offrant un modèle de responsabilité optimale et personnalisée du système fonctionnel. La cohérence s'affine avec le temps et le nombre d'informations captées par la machine à propos de l'utilisateur » (p. 271). Avec de tels dispositifs, la vie deviendrait « une pure expérience fonctionnelle où ce n'est plus seulement l'effort qui donne son sens au monde, mais l'ambiance fonctionnelle que l'utilisateur projette sur son environnement » (p. 271).

Cette question d'environnement s'articule parfaitement avec l'approche « Patrimoine augmenté et mobilité » (pp. 273-287) proposée par Marie-Christine Bordeaux et Lise Renaud qui abordent la question des terminaux mobiles au service de visites culturelles et touristiques sous l'angle de la complexité sociotechnique : « Le dispositif mobile modifie-t-il les comportements de visiteurs et augmente-t-il leur mobilité spatiale ? L'usage [...] s'inscrit-il dans une logique de mobilité ou plutôt dans une logique de portabilité ? » (p. 245). Au terme de leur exposé, Marie-Christine Bordeaux et Lise Renaud confirment que « les propriétés des fonctionnalités d'un dispositif technique ne sont pas transposables telles quelles dans les caractéristiques de son utilisation. La question de la mobilité et des qualités qui lui sont associées [...] semblent mieux garanties avec une fonctionnalité de type audioguide » (p. 284). En effet, comme le démontrent les auteures, la mobilité des « visiteurs-utilisateurs » doit être pensée à la fois sur le plan spatial et sur le plan corporel. En ce sens, cette recherche confirme « l'analyse critique du discours sur la convergence des techniques, en rappelant que les potentialités techniques n'induisent pas nécessairement des usages qui font sens pour les utilisateurs » (p. 284).

Articulée autour de « Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées. Dispositifs ludiques et fictionnels » (pp. 287-304) la deuxième contribution du volume s'ouvre sur l'analyse de Bernard Guelton qui s'intéresse à la mobilité à travers l'analyse d'œuvres interactives mêlant jeux, immersions réelles et fictionnelles, interrogeant la représentation de soi à travers les médiations des objets techniques. Plus précisément, l'auteur « explore la remise en question des limites entre le jeu et la réalité rendue possible par les technologies de la mobilité. L'action, la localisation, la décision, l'opérativité et l'indétermination sont proposées comme des modes opératoires fondamentaux qui engagent la mobilité et les actions du sujet » (p. 245). Au terme de son analyse, il arrive à la conclusion « que les immersions engagées n'excluent pas une part de

réflexivité, bien au contraire. Il y a une conscience vive du cadre dans lequel se développe le jeu (et selon les cas) une conscience aigüe des emboîtements entre univers réel, virtuel et fictionnel » (p. 302). Au terme de son analyse, cette conscience du contexte et de ces imbrications, au même titre que la réflexivité impliquée, semble déterminer combien la singularité artistique des dispositifs analysés est déterminante.

D'ailleurs, cette idée reste invariablement présente dans « *Can You See Me Now ? De la mobilité en art à l'œuvre nomade* » (pp. 305-322), où Sophie Morand se fonde également sur une analyse d'œuvre interactive, partant du constat que l'art offre un champ d'expérimentation et d'application aux innovations technologiques. Dans cette perspective, Sophie Morand « envisage plus particulièrement les remises en question de l'espace muséal par des œuvres d'une telle nature qui génèrent un espace alternatif et concurrent à celui du musée » (p. 246). En cela, elle revient sur la question du musée en tant que lieu de légitimation, qui n'en reste pas moins « un des lieux possibles pour la création actuelle », susceptible non seulement d'observer et penser le monde, mais aussi et surtout l'endroit potentiel où la révolution numérique de la culture pourrait tendre définitivement vers le mobile et le nomade (pp. 319-320).

Dans un autre registre, la cinquième contribution, en langue anglaise, « Apprentissage mobile : expériences et réflexions » (pp. 323-338) de Michelle Pieri aborde la question de l'environnement d'enseignement collaboratif en tentant d'évaluer les avantages pédagogiques et les possibilités de travail en groupe. Les questions que pose cette recherche s'orientent vers des épistémologies critiques de la contribution, pour tenter d'y adjoindre la « mobilité », ce qui déplace le problème à l'intérieur des catégorisations pédagogiques existantes. Michelle Pieri s'attache donc à pointer les problèmes techniques et « la difficulté de créer des parcours pédagogiques mettant réellement à contribution les capacités de la mobilité » (p. 246). Même si cette perspective semble complexe, ce réexamen critique montre la difficulté et la réticence inhérente des institutions pédagogiques à saisir cette problématique pourtant vecteur d'opportunités.

Dans la sixième contribution, « Stratégies de contrôle et valorisation de l'expérience. Études des technologies mobiles d'Apple » (pp. 339-356), Vincent Rouzé questionne l'équilibre entre la liberté individuelle et les potentialités expérientielles et dangers du contrôle électronique. Selon, l'auteur, le contrôle monopolistique des appareils et des contenus au service d'une stratégie commerciale dessine deux types de profils : d'un côté,

les simples utilisateurs légitimant les présupposés ; de l'autre, ceux qui « entendent garder le contrôle de leurs pratiques en les détournant » (p. 354). Ainsi le contrôle des expériences croiserait-il celui des expériences contrôlées d'un nomade connecté paradoxal.

Dans un autre registre, « La presse quotidienne régionale revisitée par la géolocalisation » (pp. 357-376), par Bénédicte Toullec, interroge les changements induits par la géolocalisation dans la presse en examinant les applications mobiles favorisant l'information de proximité contextualisée. Pour l'auteure, l'usage de la géolocalisation offre d'intéressantes perspectives « quant à son appropriation par certaines catégories d'acteurs [...] mais également par la façon dont le territoire peut être perçu » (p. 374). Pourtant, il n'est pas question d'un usage brut, mais d'une « construction » permettant de « penser la géolocalisation », d'une « subjectivation qui attribue à une information son caractère de proximité, écartant ainsi la dimension réductrice liée à cette technologie » (p. 374). Enfin, Bénédicte Toullec s'interroge sur la pertinence et la l'intérêt d'avoir accès à une information personnalisée, mais restreinte, au-delà de la stratégie publicitaire et commerciale. C'est pourtant ce que cette approche occulte, ou aborde en filigrane, qui ouvre la question la plus intéressante : celle des régies publicitaires mondiales dominant le marché du numérique, insufflant et modelant toute l'activité en ligne tant du point de vue des utilisateurs que des annonceurs. Qu'on le veuille ou non, ce modèle global apporte l'appui technique fonctionnel des systèmes de géolocalisation de la presse locale décrite et analysée.

Dans la dernière étude, « Le nomadisme numérique communautaire, un nouvel art de vivre ? » (pp. 377-392), France Vachey analyse à l'aide de la sociologie de l'imaginaire les valeurs hédonistes mises en avant pour la valorisation des produits technologiques. Une postmodernité qui serait, selon cette analyse, façonnée par « le besoin de communication des marketeurs » (p. 247). Pour la chercheuse, le nomadisme numérique communautaire répond principalement au besoin des utilisateurs de vivre de nouvelles expériences, de tenter de réenchanter le monde et de rendre l'inaccessible accessible (p. 390). Il s'agirait d'un besoin de « vouloir éprouver des émotions en commun dans un espace de sociabilité recrée », jouant de « nouvelles identités, multiples, nouveaux repères, éclatés, nouveaux modes de vie, expérientiels, nouvelles tribus, réticulaires », celui du « nomadisme réticulaire où le nouveau pacte social serait basé sur le partage d'expériences et d'émotions », fondé sur l'avènement « parfaitement marketé du surgissement toujours actualisé de la question de l'autre » (p. 390).

Les différentes réflexions de cette livraison ont le mérite de constituer une série d'éclairages particuliers aidant à mieux saisir les enjeux autour des technologies mobiles et de leurs incidences sur les modifications des usages et des pratiques. Ces textes multidisciplinaires ont la particularité de se mettre à distance des discours aussi bien technophiles que technophobes qui voient dans les technologies soit des solutions miraculeuses, soit des éléments contribuant au déclin social, tout en impulsant un regard critique et varié sur ce domaine en pleine expansion.

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine, F-57000
gilles.boenisch@gmail.com

Olivier MAUCO, GTA IV. L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale.

Paris, Éd. Questions théoriques, coll. Lecture > Play, 2013, 128 p.

Si l'homme a toujours tenté de s'abstraire de sa condition d'homme mortel et de fuir ses ennuis – fussent-ils bénins – par l'intermédiaire de distractions de toutes natures (sports, activités de plein air, etc.), de divertissements et d'activités créatrices de toutes sortes (littérature, théâtre, opéra, danse, musique, etc.), ce phénomène s'accroît, s'amplifie et s'accélère au cours de la deuxième partie du ^{xx}e siècle avec l'essor considérable de l'informatique grand public et la montée en puissance des technologies de l'information et de la communication offrant de larges perspectives en termes de design, d'infographie, de création d'univers foisonnants et de matrices narratives complexes. Le livre d'Olivier Maucou – concepteur de médias ludiques et docteur en science politique – pose pertinemment la question de la dimension sociétale des jeux vidéo et de leur éventuelle charge critique.

Dans l'introduction (pp. 5-7), il cite un article du journal *Libération* (« Le plus grand jeu du monde », 26/04/08, pp. 2-4) annonçant la sortie mondiale imminente du jeu *Grand Theft Auto IV* (GTA IV) qui est décrit comme « violent, amoral et addictif [et qui] s'annonce comme le produit culturel le plus vendu au monde » (p. 5). D'emblée, cette citation pose un certain nombre de problèmes : un jeu vidéo est-il un produit culturel ? Peut-il dépasser le stade du divertissement pour porter une réflexion sur le monde et les hommes ? A-t-il vocation à mettre en évidence des dysfonctionnements d'ordre social ? Olivier Maucou rappelle que le succès annoncé et attendu du jeu a même contraint les producteurs du film à grand spectacle *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) à en décaler la sortie pour qu'il ne